

Online Pass

Redemption Instructions

Enter the Online Pass provided above to enable the online features of this game. If this code has already been redeemed by a previous owner, you may purchase a new code via the PlayStation®Store.

1. Create a PlayStation®Network account (or log in using an existing PlayStation®Network account).
2. Select PlayStation®Store from the PlayStation®Network icon on the XMB™.
3. Select "Redeem Codes" in the upper right corner of the screen.
4. Enter the Voucher Code provided and follow the instructions to download your Online Pass.

*This single use Online Pass is only valid for a new retail purchase of DEAD OR ALIVE® 5 and is non-transferable once used. Expires September 30, 2013.

Code de bon d'achat

Utilisation d'un code de bon d'achat

Utilisez ce [code de bon d'achat] afin d'accéder aux fonctionnalités en ligne du jeu. Si le code a déjà été utilisé par le précédent propriétaire du jeu, vous pouvez acheter un nouveau code depuis le PlayStation®Store.

1. Créez un compte PlayStation®Network (ou connectez-vous à votre compte PlayStation®Network).
2. Depuis l'icône PlayStation®Network du menu XMB™, sélectionnez PlayStation®Store.
3. Sélectionnez [Utiliser codes] dans le coin supérieur droit de l'écran.
4. Saisissez votre code de bon d'achat et suivez les instructions de téléchargement.

*Ce code de bon d'achat n'est valable que pour la version finale commercialisée de DEAD OR ALIVE® 5. Ce code ne pourra pas être utilisé une nouvelle fois. Expire le 30 septembre 2013.



TECMO KOEI AMERICA CORP.





I'm a Fighter

MATURE 17+
JEUNES ADULTES 17+
M
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion.

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®3 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

NOTICE:

Use caution when using the DUALSHOCK®3 wireless controller motion sensor function. When using the DUALSHOCK®3 wireless controller motion sensor function, be cautious of the following points. If the controller hits a person or object, this may cause accidental injury or damage. Before using, check that there is plenty of space around you. When using the controller, grip it firmly to make sure it cannot slip out of your hand. If using a controller that is connected to the PS3™ system with a USB cable, make sure there is enough space for the cable so that the cable will not hit a person or object. Also, take care to avoid pulling the cable out of the PS3™ system while using the controller.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PS3™ system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PS3™ FORMAT DISC:

• Do not bend it, crush it or submerge it in liquids. • Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat. • Be sure to take an occasional rest break during extended play. • Keep this disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.



TABLE OF CONTENTS

Manual design by Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

All screenshots are taken from a version of the game still in development. Minor differences from the final version may appear.

NOTICES:

Video output in HD requires cables and an HD- compatible display, both sold separately.

Voice chat requires a headset, sold separately. Compatible with most Bluetooth and USB wired headsets. Some limitations apply.

GETTING STARTED

PlayStation®3 system

Starting a game: Before use, carefully read the instructions supplied with the PS3™ computer entertainment system. The documentation contains information on setting up and using your system as well as important safety information.

Check that the MAIN POWER switch (located on the system rear) is turned on. Insert the DEAD OR ALIVE® 5 disc with the label facing up into the disc slot. Select the icon for the software title under DEAD OR ALIVE® 5 in the PS3™ system's home menu, and then press the ⊗ button. Refer to this manual for information on using the software.

Quitting a game: During gameplay, press and hold down the PS button on the wireless controller for at least 2 seconds. Then select "Quit Game" from the screen that is displayed.

Hint To remove a disc, touch the eject button after quitting the game.



Trophies: Earn, compare and share trophies that you earn by making specific in-game accomplishments. Trophies access requires a PlayStation®Network account.

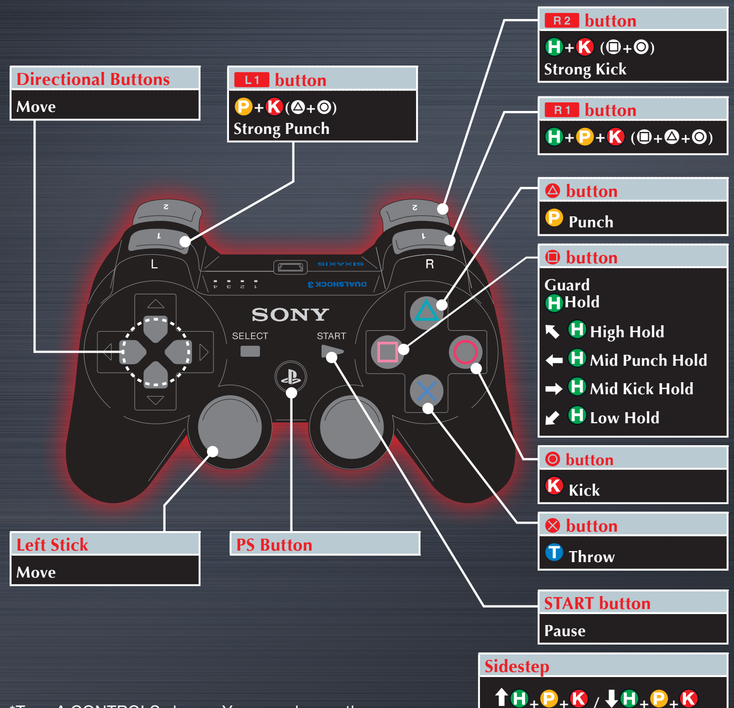
Saved data for PS3™ format software

Saved data for PS3™ format software is saved on the system's hard disk.
The data is displayed under "Saved Game Utility" in the Game menu.

For those interested in completing our product survey, please access the below URL:

http://www.tecmokoeiamerica.com/survey/doa5/

Controls



Sidestep

↑H+P+K / ↓H+P+K
or
↑↑ / ↓↓

*Type A CONTROLS shown. You can change the controller configuration from OPTIONS > CONTROLS > CONTROLLER.

*Outside of battle, please refer to the button controls on the bottom right of the screen to see what controls are available.

Triangle System



Strikes take priority over throws. During the initial grab, a throw can be cancelled with a strike.

Holds take priority over strikes. While in a Critical Stun, your only defense against an opponent is a hold.

Throws take priority over holds. During the initial grab, a hold can be cancelled with a throw.



H

Using a higher priority strike or throw to cancel an opponent's lower priority move results in a "Hi Counter." However, the timing of holds determines whether the hit is normal, Counter, or Hi Counter. Hi Counter moves deal 50% more damage than normal.

STRIKES	Punches and kicks are collectively called "strikes." Strikes are the building blocks of all moves. There are high, middle and low strikes.
HOLDS	When your opponent strikes, perform the correct hold to stop the attack and counter with one of your own. ↖ H against high punches & kicks ← H against mid punches → H against mid kicks ↙ H against low punches & kicks
THROWS	If an opponent is guarding, use a throw to break their defense. You can throw while standing or crouching. Watch your opponent's stance and use the correct throw.
GUARDS	Guard to block an opponent's strike. Guard while standing to block strikes aimed at your upper body. Guard while crouching to block strikes aimed at your legs and feet. Succeed, and you won't take any damage.
SIDESTEP	Sidestep to move quickly to the side and avoid a straight strike from an opponent. You can also strike from a sidestep.

Game Screen

Life Gauge

How much life the character has remaining. Goes down as the opponent's attacks land. When this reaches 0, you will be KO'ed and lose the round.
The gauge will glow red when less than 50% full. That is when you can perform a Power Blow.



Round Counter

One circle will glow for each round you win. You win the match when all your circles are glowing.

Time

Remaining time in the round. When this reaches 0, the player with the most remaining life wins the round.

Status

Displays character status information, such as the current number of combo hits.

CRITICAL STUN

Character is staggered by a certain strike from the opponent. Only holds are possible. You cannot be thrown while staggered.

CRITICAL HIT

Character landed a certain move that put the opponent in a Critical Stun.

COUNTER STRIKE

Character landed a strike as the opponent was starting a strike. Good time to try for a juggle.

HI COUNTER STRIKE

Character landed a strike as the opponent was starting a throw.

COUNTER HOLD HI COUNTER HOLD

Character landed a hold as the opponent was starting a strike.

COUNTER THROW

Character landed a throw as the opponent was starting a throw.

HI COUNTER THROW

Character threw the opponent when they tried a hold.

CRITICAL BURST!

Character cannot guard or hold; they are completely defenseless. Occurs by landing a Critical Burst move that causes more damage than is glowing in the Life Gauge during a Critical Stun.

POWER BLOW

Character landed a Power Blow. These cause massive damage.

Getting Started

Start Game

1 Insert the disc for DEAD OR ALIVE 5.
2 Press the START button on the Title Screen to display the Main Menu.
3 Select a play style.



Menu

STORY	Follow various characters through an overarching story and learn the basics of fighting.
FIGHT	Fight against the computer or another player. You can also practice moves and combos here.
ONLINE	Sign in to the PlayStation®Network and fight against other human opponents.
EXTRAS	Check out replays and photos that you have saved.
OPTIONS	Set various game settings.
PlayStation®Store	Connect to PlayStation®Store.

Saving & Loading

Save data is saved automatically during story mode, after fights and when game settings are changed. This save data is loaded when the game starts up.

*You need at least 212KB of free space on the PlayStation®3 system hard disk drive in order to save the game. This game can be installed from the Options menu. Do not switch off the power when the HDD access indicator is flashing.

Online

Sign in to PlayStation® Network and fight against other opponents.

Select Search to find a game lobby or Create to make one of your own. You can set various fight parameters when you create your own lobby.



Online play requires broadband network access and a PlayStation®Network account. For more information on PlayStation®Network, please refer to the official PlayStation® website (http://us.playstation.com/).
You must use an Online Pass in order to use online functionality. Please refer to the back cover of this manual for details.

Menu

SIMPLE MATCH	Join a fight based on a specified region and number of rounds. Grade is not affected.
RANK MATCH	Join a fight based on a specified user rank (skill level). Wins and losses will affect Grade.
LOBBY MATCH	Fight within a lobby of up to 16 people. You can also watch matches and chat. Grade is not affected.
LEADERBOARDS	View leaderboards.
FIGHTER LIST	A list of fighters you have registered. Select a fighter to send a challenge.

Credits

Producer	Yosuke Hayashi
Director	Yohei Shimbori
Art Director & Story	Yutaka Saito
Project Manager	Kohei Shibata
Engineering Manager	Yasunori Sakuda
Character Art Leads	Hirohisa Kaneko Haruhiko Shikata
Environment Art Leads	Hideki Niimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita
Animation Leads	Kosuke Wakamatsu Yoshiro Tachibana
Real-Time Cinematics Lead	Yoshiteru Tomita
VFX Leads	Takamitsu Watanabe Osamu Yazu
Audio Lead & Design	Makoto Hosoi
Technical Art Lead	Naoya Okamoto
UI Art Lead	Masayuki Sasamoto
Graphic Engineering Lead	Yuki Satake
Game Engineering Leads	Takeshi Kawaguchi Yoshinobu Suzuki Takeshi Mizobe
Library Engineering Leads	Taihei Obara Masanao Kimura
Game Design Leads	Takeshi Omori Takayuki Saga Manabu Nagasaki
Real-Time Camera Lead	Akio Oyama
Localization Director	Peter Garza
Game Design	Motohiro Shiga Takeshi Suzuki Tsuyoshi Iuchi Masayuki Terao Tetsuya Nitta Gaku Arai Masaki Toyoda Ryusuke Kanda Hidekazu Asada Kazunori Ogura Satoshi Ogata Shigeru Nagamatsu
Engineering	Yoshihiro Kimura Takashi Watanabe Yuichiro Watanabe Takayuki Teruya Yuta Yamazaki Haruhisa Ito Takahiro Onuki Daisuke Oikawa Wataru Iwasaki Junichi Koyama Tomoya Sakashita Masato Naito Kazuki Iwana Kenichi Uchiyama Masaaki Komatsu Tomohito Hanou Hiroshi Mochidome
Programmer Support	Kojiro Seino Katsuyuki Okura Hiroya Usuda Yutaro Takahashi Hirotaka Kataoka Shota Nagata Tomoya Ichikawa Yasuhiro Nakamoto Hiroyuki Nishi Mizuki Yamamoto Takafumi Imanaga Kenichi Saito Mikiyasu Kambayashi Masaki Shibuya
	Shimpei Minato Tatsuro Orikasa Michihiro Sato Atsushi Nakano
Character Art	Shuichi Wada Hiromi Tsukazaki Hiroyuki Yazaki Natsuko Kawakami Hideaki Takahashi Yasuaki Suzuki Machiko Hara Nozomi Furuta Kana Yamamoto
Environment Art	Ryosei Muraki Koichi Yabata Tadashi Kawabe Chihiro Ootaka Kaori Kobayashi Sachiko Namba Yasuyuki Sato Rie Motonari Hiroyuki Kato Atsushi Goto
Animation	Katsuhiro Yamauchi Chitose Sasaki Ryoji Abe Hideki Saito Takaaki Kurosawa Masayuki Fukushima Toshiaki Kondo Kenta Kawano Hirohisa Togase
VFX	Naoki Yamamoto Takehiko Kanaoka Kazuki Osada Hiroyuki Kimura Akihiro Hayano Kazuya Fujii Mitsuaki Uchida
VFX Support	Kazutaka Kato Jiro Yoshida
Real-Time Cinematics & Real-Time Camera	Daisuke Inari Shuuichi Okada Kazuhiro Nishimura Yoshinori Kobayashi Yoshiki Horiuchi Katsuyuki Shimizu Yoshikatsu Yoshizawa Ikuo Harigai Shinichi Nakamura Takahiro Yadori
Technical Art	Masaru Ueda Yusaku Kamekawa
UI Art	Yuki Nakajima
Concept Art	Tsutomu Terada Tetsuya Amabiki Chifumi Suzuki Kazuhiro Higuchi Mariko Hirokane Yukiko Maruyama
Audio Design	Shigekiyo Okuda Hiroaki Takahashi Mari Yoshida Yosuke Kinoshita
Foley Artist	Atsuo Saito
Music	Yojiro Yoshimatsu Ayako Toyoda Masako Otsuka
QA Managers	Manabu Kiguchi Takayuki Nishikawa
Studio Manager	Yoshinori Ueda

Japanese Cast

KASUMI	Houko Kuwashima
AYANE	Wakana Yamazaki
HAYATE	Hikaru Midorikawa
RYU HAYABUSA	Hideyuki Hori
HELENA	Yuka Koyama
CHRISTIE	Kotono Mitsuishi
LA MARIPOSA	Maaya Sakamoto
HITOMI	Yui Horie
BAYMAN	Banjo Ginga
KOKORO	Ayako Kawasumi
JANN LEE	Nobutoshi Canna
LEIFANG	Yumi Touma
TINA	Yuko Nagashima
BASS	Kenta Miyake
ZACK	Bin Shimada
ELIOT	Junko Minagawa
GEN FU	Chikao Ohtsuka
BRAD WONG	Unsho Ishizuka
RIG	Hiroki Touchi
MILA	Ryoko Shiraishi
AKIRA	Miki Shinichiro
SARAH	Lisle Wilkerson
PAI	Minami Takayama
DONOVAN	Moriya Endo
SYSTEM VOICE	Peter Garza

IN COOPERATION WITH

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.

REAL-TIME CINEMATICS

D-Rockets

Cinematic Team

Cinematic Director	Ryuzi Kitaura
Visual Effects Supervisor	Masami Nikaido
Edit Visual Effects	Takuya Okuwaki
Animation Director	Ryuichi Snow
Animator	Shoko Kitamura
Animator	Takashi Kawamura
Animator	Yumiko Takahashi
Motion Capture Camera	NAGISA.Kamiyama
Suiken Motion Performance	TAKAYUKI.Kamiyama

Sound Team

Sound Producer	Ryuzi Kitaura

Music :
[The Storied Journey of the Boy and the Drunk]
co-produced by D-Rockets & Graphicbeat
track by Hiroshi Motokura

Music : [False Fate]
co-produced by D-Rockets & RASHINBUN ENTERTAINMENT
track, performed by Lotus Juice

Ending Theme : [I'm a Fighter]
co-produced by D-Rockets & RASHINBUN ENTERTAINMENT
performed by Lotus Juice and HanaH

Music : [let's get it]
co-produced by D-Rockets & RASHINBUN ENTERTAINMENT
track by Lotus Juice and Yuya Kubo
performed by Ichi-Go

Post Production

SKIP CITY Sai-no-kuni Visual Plaza/DIGITAL SKIP STATION,INC.

SHIROGUMI INC.

Producer	Hiromasa Inoue
Line Producer	Masayo Ono
CG Director	Chihiro Hashimoto
Digital Artists	Kaori Obara Shinji Kato Yasushi Shimajiri Kazuki Watanabe Daisuke Minatoya Ayano Miki
Production Assistant	Mie Takenaka
STORYBOARDS tuetue Kombinato.	Kiyoshi Okuyama

MOTION CAPTURE UNIT

Neo Agency Co.,Ltd.

Motion Capture Actor Coordinator	Masaru Ikata
Motion Capture Action Director	Nobutoshi Takahashi
Motion Actors	Katsuyuki Yamazaki Yasunari Kinbara Kentarou Shimazu Asuka Yoshikawa Akemi Hirota Hiromi Shinjo Nobuhiro Inohara Kenji Satou Hiromasa Masuda Kazuhiro Inoue

KATSUGEKIZA Inc.

Motion Actors	Wataru Koga Keiichi Wada Tony Hosokawa Yuka Hino Ayako Hino Hiroko Yashiki Motoki Kawana Yutaka Kambe
Action Coordinator & Motion Actor	Akira Sugihara

IMAGICA Corp.

Motion Capture Producer	Tetsuya Kobayashi
Motion Capture Director	Yoshiko Koyama
Motion Capture Editor	Gaku Ohtsu
Lees TKD	Jong Mok Lee Tomoyasu Kataoka

GAME TRANSLATION

Rubicon Solutions, Inc
Bayard Co., Ltd

DEAD OR ALIVE 5

JAPANESE VOICEOVER RECORDING
AONI PRODUCTION CO.,LTD.
MIT STUDIO

ENGLISH VOICEOVER RECORDING
Cup of Tea Productions — Danielle Hunt, Lainie Bushey, Sam Riegel, Patrick Seitz

DEBUG
Pole To Win Co., Ltd.
Pole To Win America, Inc.

FONTS
The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.
KOUEI SIGN WORKS CO.

JAPAN PUBLISHING

Software Manual — Miyuki Kamei
Artwork — Jyumpei Yamamoto, Daisuke Hano
Web Design — Hidenobu Kawabata
Public Relations & Marketing Dept. — Hiroshi Murai, Hideyasu Matsuo
Business Development — Takuya Negishi

NORTH AMERICAN PUBLISHING

TECMO KOEI AMERICA Corporation
Senior VP and Sales Manager — Amos Ip
Marketing Manager — Sean Corcoran
Sales Coordinator — Jae Chang
Production Manager — Shinka Umezaki
Controller — Tad Saito

ONE PR
Principal — Jeane Wong
PR Director — Kjell Vistad
PR Coordinator — Zachary Gunnell

EUROPEAN PUBLISHING

TECMO KOEI EUROPE LIMITED
Sales Manager — Tom Vickery
PR & Marketing Manager — Marilena Papacosta
Community Manager — Chin Soon Sun
General Manager — Yasutomo Watanabe

TAIWAN/ASIAN PUBLISHING

TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.
Senior VP and Sales & Marketing Manager — Sammy Liu

OVERSEAS PUBLISHING

Overseas Development Division — Yukinori Yokoyama, Timothy Horst, Ina Liau
Global Marketing Dept. — Hiroshi Suzuki, Yasushi Tani, Tomohiro Tanimura
Global Business Division — Hidekiyo Kobayashi, Takahiro Yamamoto, Shih Ping Lien, Carol Suzuki
Coordination — Marko Bursac
Creative Director — Tom Lee
Coordinator — Toru Akutsu

SPECIAL THANKS

SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team

The Fighters	Ashitano-Tetsujin
Vanessa Arteaga	Akihiro "Yamimax" Nakamura
Sebastian "Chosen1" Burton	Hidetoshi "uranaha" Furuya
Marie "Kayane" Norindr	Kenji "AKA" Takemori
Emmanuel "Master" Rodriguez	Masato "mochi-A" Yoshikawa
Adande "sWooZie" Thorne	Naoaki "NCR" Niisaka
Paul "Rabies" Santoro	Takahiro Tomiya
Gem Tumbaga	Takeshi "Take-P" Kakei
	Yu "Mizuhi" Hasegawa

"Showdown"
Written, Produced, and Performed by
Sebastian "Chosen1" Burton

IPL — Erik "Rikuto" Argetsinger, Robb Chiarini Jr, Bryan "Dr. Dogg" Dawson, Kat "Mystik" Gunn, David Ting

Make Your Move Winners — AKA, Demo-Kun, Juanes, Master Ari, Michitena, Mr. Wah, rapgeekman, Rosiak freeman Laurent, TheALEXdoa, Tyappi, YOU

Everyone — Yazan Ammari, Revell "HurricaneRev" Dixon, Jeremy "Black Mamba" Florence, Khaled "EmperorCow" Habbab, Morris Hunter, Matt Ponton, Carl "Perfect Legend" White

Crisp Branding Agency
DOA Central
Enzyme Testing Labs Inc.
Free Step Dodge
Insert Coin Clothing
Prima Games
Unequalled Media
Alisa Faber
Pierre Guijarro
Hiroya Kakehata
Yuri Ito
Riho Tsurumaki

All Team NINJA Staff

WARRANTY

90-day limited warranty

TECMO KOEI AMERICA Corporation warrants to the original purchaser that this this game disc shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, TECMO KOEI AMERICA will repair or replace the game disc, at its option, free of charge.

To receive this warranty service:

1. Save your sales receipt, indicating date of purchase, and the UPC code found on the game packaging.
2. If your game is covered under a store warranty, return the game disc to the store at which you purchased the game.
3. If the game develops a problem requiring service during the 90-day warranty period, and is not covered by a store warranty, notify TECMO KOEI AMERICA Corp. by calling the Customer Service Dept. at (650) 692-9080, between the hours of 9:30 a.m. to 5 p.m. Pacific Standard Time, Monday through Friday.
4. If the TECMO KOEI AMERICA Service Representative is unable to solve the problem by phone, you will be provided with a Return Authorization number. Record this number prominently on the outside packaging of your defective game disc, enclose your name, address and phone number, and return the game disc, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, together with your sales receipt and the UPC code within the 90-day warranty period to:

TECMO KOEI AMERICA Corporation
1818 Gilbreth Road, Suite 235
Burlingame, CA 94010

This warranty shall not apply if the game disc has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

Online Support

For information on other TECMO KOEI AMERICA games, or to find hints on specific titles, please visit our website at: www.tecmokoeiamerica.com

⚠ ATTENTION : PHOTOSENSIBILITÉ ET CRISE D'ÉPILEPSIE

Un très faible pourcentage de personne peut être victime de crise d'épilepsie ou de pertes de vision (équivalant à certains phénomènes du voile noir) lors d'une exposition à certains motifs lumineux ou clignotants. L'exposition à certains motifs lumineux ou arrière-plans sur un écran de télévision ou en jouant à des jeux vidéo peut provoquer une crise d'épilepsie ou une perte momentanée de la vision chez ces individus. Ces conditions peuvent déclencher des symptômes d'épilepsie qui n'auraient pas été détectés au préalable même chez de personnes n'ayant jamais éprouvé de crises ou d'autres symptômes de l'épilepsie. Si vous ou l'un des membres de votre famille avez déjà souffert d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer à ce jeu. CESSEZ IMMÉDIATEMENT le jeu si vous ou votre enfant éprouvez n'importe lequel des problèmes de santé ou symptômes suivants:

• étourdissements • tics oculaires ou musculaires • désorientation • tout mouvement involontaire
• troubles de la vision •pertes de conscience • crise d'épilepsie • ou convulsions

RECOMMENCEZ À JOUER À CE JEU SEULEMENT SI VOTRE MÉDECIN VOUS L'AUTORISE.

Manipulation et utilisation des jeux vidéo afin de réduire les probabilités d'une crise d'épilepsie

• Utilisez ce système dans une pièce bien éclairée et tenez-vous le plus loin possible de l'écran du téléviseur.
• Évitez d'utiliser des téléviseurs dont l'écran est de grandes dimensions. Utilisez un téléviseur doté de l'écran le plus petit possible.
• Évitez d'utiliser votre système PlayStation®3 pendant des périodes trop prolongées. Faites une pause de 15 minutes pendant chaque heure de jeu.
• N'utilisez pas ce jeu lorsque vous êtes fatigué(e) ou lorsque vous avez besoin de sommeil.

Cessez immédiatement d'utiliser le système si vous ressentez n'importe lequel des symptômes suivants : vertiges, nausées ou sensation comparable à celle du mal des transports ; inconfort ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie de votre corps. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

ATTENTION :

Soyez prudent lorsque vous utilisez la fonction sensible aux mouvements de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Lorsque vous utilisez la fonction sensible aux mouvements de la manette sans fil DUALSHOCK®3, faites attention aux points suivants : Si la manette frappe un objet ou une personne, cela peut causer accidents, blessures ou dommages. Avant toute utilisation, assurez-vous de disposer de suffisamment d'espace. Lorsque vous utilisez la manette branchée au système PS3™ par un câble USB, assurez-vous qu'il y ait assez d'espace pour le câble afin qu'il n'accroche pas un objet ou une personne. Faites attention à ne pas débrancher le câble du système PS3™ lorsque vous utilisez la manette.

AVERTISSEMENTS AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉPROJECTEURS :

Ne branchez pas votre système de loisirs interactifs PS3™ à un poste de télévision à projection (téléprojecteur) sans avoir au préalable consulté le mode d'emploi du téléviseur à moins qu'il ne s'agisse d'un écran de type ACL (à cristaux liquides). Omettre cette précaution peut endommager l'écran de votre téléviseur.

MANIPULATION DE VOTRE DISQUE DE FORMAT PS3™

• Évitez de le plier, de l'écraser ou de le plonger dans un liquide.
• Ne laissez pas le disque exposé à la lumière directe du soleil, à proximité d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
• Reposez-vous de temps à autre durant une période prolongée de jeu.
• Veillez à ce que ce disque reste propre. Manipulez toujours le disque en le tenant par ses bords et rangez-le dans son coffret de protection lorsque vous ne l'utilisez pas. Nettoyez le disque avec un chiffon doux, non pelucheux et sec, en essuyant le disque du centre vers l'extérieur en faisant des lignes droites. N'utilisez en aucun cas des solvants ou produits nettoyants abrasifs.

Table des matières

Manuel conçu par Satoshi Yamagushi (Happy Valley)
Toutes les images proviennent d'une version de développement du jeu. Des différences mineures par rapport à la version finale peuvent apparaître.

ATTENTION :

Pour profiter de la sortie vidéo haute définition, il est nécessaire d'avoir un écran haute définition ainsi que certains câbles spécifiques vendus séparément.
Le chat vocal requiert un casque vendu séparément.
Compatible avec la plupart des casques Bluetooh et USB avec fil.
Certaines limitations s'appliquent.

POUR COMMENCER

système PlayStation®3

Entamer une partie : Avant d'utiliser, lisez attentivement les instructions fournies avec le système de loisirs interactifs PS3™. La documentation contient des renseignements concernant l'installation et l'utilisation du système, ainsi que des informations de sécurité importantes.

Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) situé à l'arrière du système est allumé. Insérez le disque DEAD OR ALIVE® 5 dans le lecteur de disque, l'étiquette vers le haut. Sélectionnez l'icône du présent jeu sous DEAD OR ALIVE® 5 dans le menu d'accueil du système PS3™, puis appuyez sur la touche ⊗. Consultez le présent manuel si vous souhaitez plus d'informations concernant l'utilisation du présent logiciel.

Quitter une partie : En cours de jeu, maintenez la touche PS de la manette sans fil enfoncée pendant au moins deux secondes. Sélectionnz ensuite “Quitter le jeu” depuis l'écran qui apparaît.



Pour sortir un disque du lecteur, appuyez sur la touche d'éjection après avoir quitté le jeu.


Trophées : Obtenez, comparez et échangez les trophées que vous remportez en accomplissant certains exploits en jeu. Pour profiter des trophées, il est nécessaire d'être titulaire d'un compte PlayStation®Network.

Données sauvegardées pour les logiciels PS3™

Les données sauvegardées pour les logiciels PS3™ sont sauvegardées sur le disque dur du système. Les données sont sauvegardées sous “Utilitaire de parties sauvegardées” dans le menu du jeu.

Rendez-vous a l'adresse URL ci-dessous pour remplir notre questionnaire produit :

http://www.tecmokoeiamerica.com/survey/doa5/

Commandes



Touches directionnelles
Déplacement

Touche L1
P+K (△+○)
Coup de poing puissant

Touche R2
H+K (□+○)
Coup de pied puissant

Touche R1
H+P+K (□+△+○)

Touche △
P Coup de poing

Touche □
Garde
H Blocage
↖ H Prise haute
← H Prise coup de poing mi-hauteur
→ H Prise coup de pied mi-hauteur
↙ H Prise basse

Touche ○
K Coup de pied

Touche ✕
T Projection

Joystick gauche
Déplacement

Touche START
Pause

Touche PS

Pas de côté
↑ H+P+K / ↓ H+P+K
ou
↑↑ / ↓↓

*Commandes type A affichées Vous pouvez modifier la configuration de la manette dans OPTIONS > COMMANDES > MANETTE.

*Hors combat, reportez-vous aux commandes affichées dans la partie inférieure droite de d'écran pour voir quelles commandes sont disponibles.

Système triangulaire



La frappe est prioritaire sur la projection. Lorsque l'on vous saisit pour vous projeter, il est possible d'annuler la tentative avec une frappe.



La prise est prioritaire sur la frappe. En état critique, votre seule défense contre un adversaire est la prise.

La projection a priorité sur la prise. Lorsque l'on vous saisit pour une prise, il est possible d'annuler la tentative avec une projection.

T → H

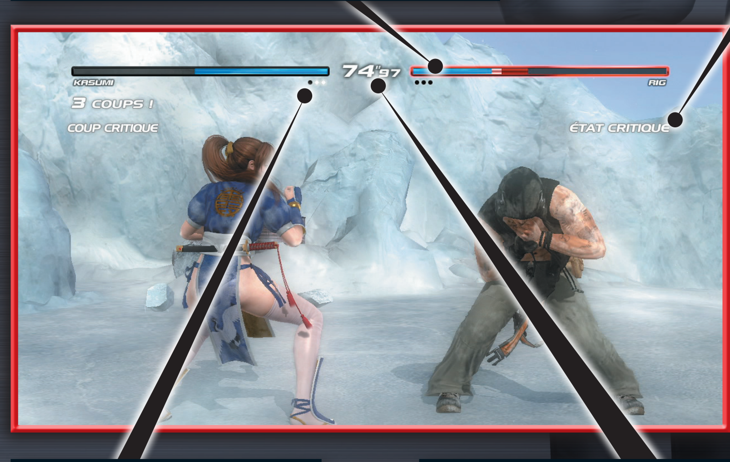
Utiliser un coup prioritaire pour annuler le coup moins prioritaire de l'adversaire s'appelle un « contre supérieur ». Cependant, c'est le timing des coups qui détermine si la touche est normale, s'il s'agit d'un contre ou d'un contre supérieur. Les contres supérieurs infligent 50 % de dégâts de plus que les coups normaux.

FRAPPES	Coups de pied et coups de poing portent le nom de « frappes ». Les frappes constituent les briques de base des coups. Les frappes peuvent être hautes, à mi-hauteur et basses.
PRISES	Réalisez la prise adéquate pour arrêter l'attaque de votre adversaire et contre-attaquer avec l'un de vos propres coups. ↖ H contre les frappes hautes ← H contre les coups de poing à mi-hauteur → H contre les coups de pied à mi-hauteur ↙ H contre les frappes basses
PROJECTIONS	Si votre adversaire garde, servez-vous d'une projection pour passer sa défense. Vous pouvez projeter en étant debout ou accroupi. Observez la posture de votre adversaire et utilisez la bonne projection.
GARDES	La garde permet de bloquer la frappe de l'adversaire. Gardez debout pour bloquer les coups visant le haut du corps. Gardez accroupi pour bloquer les coups visant les jambes et les pieds. Si vous parvenez à garder, vous ne subirez pas de dégâts.
PAS DE CÔTÉ	Le pas ce côté permet de se décaler latéralement rapidement pour éviter une frappe directe de l'adversaire. Vous pouvez frapper en faisant un pas de côté.

Écran de jeu

Jauge de vie

Indique la vie qui reste au personnage. Elle descend à chaque coup reçu. Lorsqu'elle atteint 0, vous êtes K.O. et vous perdez le round.
La jauge devient rouge quand il ne reste plus que 50 % de vie.
Indique que vous pouvez exécuter un coup puissant.



Compteur de round

Un cercle s'illumine pour chaque round que vous avez gagné. Vous remportez le match quand tous vos cercles sont allumés.

Chronomètre

Temps restant avant la fin du round. À zéro, le joueur ayant le plus de vie est le gagnant.

Statut

Affiche les informations sur le personnage, comme le nombre de combos réalisés.

ÉTAT CRITIQUE

Le personnage titube suite à un coup de son adversaire. Il ne peut faire que des prises. Lorsque vous titubez, vous ne pouvez pas être projeté.

COUP CRITIQUE

Le personnage a porté un coup qui a mis son adversaire en état critique.

CONTRE-FRAPPE

Le personnage a placé une frappe au moment où son adversaire amorçait son coup. C'est le moment d'exécuter un combo aérien !

CONTRE-FRAPPE +

Le personnage a placé une frappe au moment où son adversaire amorçait une projection.

CONTRE-PRISE   CONTRE-PRISE +

Le personnage a placé une prise au moment où son adversaire amorçait une frappe.

CONTRE-PROJECTION

Le personnage a placé une projection au moment où son adversaire amorçait une projection.

CONTRE-PROJECTION +

Le personnage a projeté son adversaire au moment où celui-ci tentait une prise.

CRITIQUE BURST!

Le personnage ne peut ni garder, ni bloquer. Il est sans défense. Cela se produit en portant un coup d'impact critique qui inflige plus de dégâts que ne peut le supporter la jauge de vie lors d'un état critique.

COUP PUISSANT

Le personnage a réussi un coup puissant. Ce type de coup inflige de lourds dégâts.

Avant de commencer

Démarrer la partie

1 Insérez le disque de DEAD OR ALIVE 5.

2 Appuyer sur la touche START sur l'écran de titre pour afficher le menu Principal.

3 Sélectionnez un style de jeu.



Menu

HISTOIRE	Suivez les personnages au long d'une histoire et apprennez les bases du combat.
COMBAT	Affrontez le système ou un autre joueur. Vous pouvez également vous entraîner aux coups et aux combos ici.
EN LIGNE	Connectez-vous au PlayStation®Network et affrontez d'autres joueurs à travers le monde.
BONUS	Visionnez les ralentis et les photos que vous avez sauvegardés.
OPTIONS	Réglez les paramètres du jeu.
PlayStation®Store	Se connecter au PlayStation®Store.

Sauvegarde et chargement

La sauvegarde des données est automatique en mode Histoire, après les combats et lorsque vous modifiez les paramètres de jeu. Ces données de jeu sont chargées au lancement du jeu.

*212 Ko d'espace libre sont requis sur le disque dur de votre système PlayStation®3 pour sauvegarder la partie. Ce jeu peut être installé à partir du menu Options. N'éteignez pas la console lorsque l'indicateur d'accès du disque dur clignote.

Jeu en ligne

Connectez-vous au PlayStation®Network pour rencontrer d'autres joueurs.

Sélectionnez Rechercher pour trouver un salon ou Créer pour créer le vôtre. En créant votre salon, vous pouvez sélectionner différents paramètres de jeu.



Le jeu en ligne requiert un accès haut-débit et un compte PlayStation®Network. Pour plus d'informations sur le PlayStation®Network, veuillez vous reporter au site officiel PlayStation® (http://us.playstation.com).

Pour utiliser les fonctionnalités en ligne, vous devez disposer d'un Passe en ligne. Reportez-vous au dos de couverture de ce manuel pour plus d'informations.

Menu

MATCH SIMPLE	Participez à un combat dans une région et avec un nombre de rounds donnés. Le rang n'est pas affecté.
MATCH DE CLASSEMENT	Participez à un combat suivant le rang des joueurs (niveau de compétence). Victoires et défaites affectent le rang.
SALON	Combattez dans un salon pouvant accueillir 16 joueurs. Vous pouvez aussi assister aux matchs et discuter. Le rang n'est pas affecté.
TABLEAU DES CHAMPIONS	Voir le classement.
LISTE DES COMBATTANTS	La liste des combattants que vous avez enregistrés. Sélectionnez un combattant à défier.

Crédits

Producteur Yosuke Hayashi

Directeur Yohei Shimbori

Direction artistique et scénario Yutaka Saito

Chef de projet Kohei Shibata

Responsable de l'ingénierie Yasunori Sakuda

Responsables graphismes personnages Hirohisa Kaneko
Haruhiko Shikata

Responsables graphismes environnement Hideki Niimi
Kensaku Tabuchi
Shunsuke Fujita

Responsables des animations Kosuke Wakamatsu
Yoshiro Tachibana

Responsable des cinématiques temps réel Yoshiteru Tomita

Responsables des effets graphiques Takamitsu Watanabe
Osamu Yazu

Conception et direction sonore Makoto Hosoi

Responsable graphismes techniques Naoya Okamoto

Responsable interface Masayuki Sasamoto

Responsable programmation graphique Yuki Satake

Responsables programmation Takeshi Kawaguchi
Yoshinobu Suzuki
Takeshi Mizobe

Responsables programmation bibliothèques Taihei Obara
Masanao Kimura

Responsables conception jeu Takeshi Omori
Takayuki Saga
Manabu Nagasaki

Responsable caméra temps réel Akio Oyama

Responsable localisation Peter Garza

Concepteurs Motohiro Shiga
Takeshi Suzuki
Tsuyoshi Iuchi
Masayuki Terao
Tetsuya Nitta
Gaku Arai
Masaki Toyoda
Ryusuke Kanda

Hidekazu Asada
Kazunori Ogura
Satoshi Ogata
Shigeru Nagamatsu

Programmeurs Yoshihiro Kimura
Takashi Watanabe
Yuichiro Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Oikawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

Masaaki Komatsu
Tomohito Hanou
Hiroshi Mochidome

Assistance à la programmation Kojiro Seino
Katsuyuki Okura
Hiroya Usuda
Yutaro Takahashi
Hirotaka Kataoka
Shota Nagata

Tomoya Ichikawa
Yasuhiro Nakamoto
Hiroyuki Nishi
Mizuki Yamamoto
Takafumi Imanaga
Kenichi Saito
Mikiyasu Kambayashi
Masaki Shibuya
Shimpei Minato
Tatsuro Orikasa

Michihiro Sato

Atsushi Nakano

Concepteurs personnages Shuichi Wada
Hiromi Tsukazaki

Hiroyuki Yazaki
Natsuko Kawakami

Hideaki Takahashi
Yasuaki Suzuki
Machiko Hara
Nozomi Furuta

Kana Yamamoto

Concepteurs environnement Ryosei Muraki
Koichi Yabata
Tadashi Kawabe
Chihiro Ootaka
Kaori Kobayashi
Sachiko Namba
Yasuyuki Sato
Rie Motonari
Hiroyuki Kato
Atsushi Goto

Animation Katsuhiro Yamauchi
Chitose Sasaki
Ryoji Abe
Hideki Saito
Takaaki Kurosawa
Masayuki Fukushima
Toshiaki Kondo
Kenta Kawano
Hirohisa Togase

Concepteurs effets Naoki Yamamoto
Takehiko Kanaoka

Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akihiro Hayano
Kazuya Fujii

Mitsuaki Uchida

Assistance effets visuels Kazutaka Kato

Jiro Yoshida

Cinématiques temps réel et caméra temps réel Daisuke Inari
Shuuichi Okada
Kazuhiro Nishimura
Yoshinori Kobayashi
Yoshiki Horiuchi
Katsuyuki Shimizu
Yoshikatsu Yoshizawa
Ikuo Harigai
Shinichi Nakamura
Takahiro Yadori

Artiste technique Masaru Ueda
Yusaku Kamekawa

Graphisme interface Yuki Nakajima

Images conceptuelles Tsutomu Terada
Tetsuya Amabiki
Chifumi Suzuki
Kazuhiro Higuchi
Mariko Hirokane
Yukiko Maruyama

Conception du son Shigekiyo Okuda
Hiroaki Takahashi
Mari Yoshida
Yosuke Kinoshita

Bruitages Atsuo Saito

Musique Yojiro Yoshimatsu
Ayako Toyoda
Masako Otsuka

Responsables AQ Manabu Kiguchi
Takayuki Nishikawa

Directeur studio Yoshinori Ueda

Voix japonaises

KASUMI Houko Kuwashima
AYANE Wakana Yamazaki
HAYATE Hikaru Midorikawa
RYU HAYABUSA Hideyuki Hori
HELENA Yuka Koyama
CHRISTIE Kotono Mitsuishi
LA MARIPOSA Maaya Sakamoto
HITOMI Yui Horie
BAYMAN Banjo Ginga
KOKORO Ayako Kawasumi
JANN LEE Nobutoshi Canna
LEIFANG Yumi Touma
TINA Yuko Nagashima
BASS Kenta Miyake
ZACK Bin Shimada
ELIOT Junko Minagawa
GEN FU Chikao Ohtsuka
BRAD WONG Unsho Ishizuka
RIG Hiroki Touchi
MILA Ryoko Shiraishi
AKIRA Miki Shinichiro
SARAH Lisle Wilkerson
PAI Minami Takayama
DONOVAN Moriya Endo
VOIX SYSTÈME Peter Garza

EN COLLABORATION AVEC

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.

CINÉMATIQUES TEMPS RÉEL

D-Rockets

Équipe cinématiques
Directeur cinématiques Ryuzi Kitaura
Responsable effets visuels Masami Nikaido
Modification effets visuels Takuya Okuwaki
Directeur animation Ryuichi Snow
Animateur Shoko Kitamura
Animateur Takashi Kawamura
Animateur Yumiko Takahashi
Caméra Motion Capture NAGISA.Kamiyama
Gestuelle Suiken TAKAYUKI.Kamiyama

Équipe son
Producteur son Ryuzi Kitaura

Musique : [The Storied Journey of the Boy and the Drunk]
co-produit par D-Rockets & Graphicbeat
Musique de Hiroshi Motokura

Musique : [False Fate]
co-produit par D-Rockets et RASHINBUN ENTERTAINMENT
Musique et instruments Lotus Juice

Thème de fin : [I'm a Fighter]
co-produit par D-Rockets et RASHINBUN ENTERTAINMENT
Enregistré par Lotus Juice et HanaH

Musique : [let's get it]
co-produit par D-Rockets et RASHINBUN ENTERTAINMENT
Musique de Lotus Juice et Yuya Kubo
Enregistré par Ichi-Go

Post Production

SKIP CITY Sai-no-kuni Visual Plaza/DIGITAL SKIP STATION,INC.

SHIROGUMI INC.
Producteur Hiromasa Inoue
Producteur exécutif Masayo Ono

Directeur graphismes Chihiro Hashimoto

Art numérique Kaori Obara
Shinji Kato
Yasushi Shimajiri
Kazuki Watanabe
Daisuke Minatoya
Ayano Miki

Assistant producteur Mie Takenaka

STORYBOARD tuetue Kombinato. Kiyoshi Okuyama

MOTION CAPTURE

Neo Agency Co.,Ltd.

Coordination des acteurs Motion Capture Masaru Ikata
Direction des acteurs Motion Capture Nobutoshi Takahashi
Acteurs motion capture Katsuyuki Yamazaki
Yasunari Kinbara
Kentarou Shimazu
Asuka Yoshikawa
Akemi Hirota
Hiromi Shinjo
Nobuhiro Inohara
Kenji Satou
Hiromasa Masuda
Kazuhiro Inoue

KATSUGEKIZA Inc.
Acteurs motion capture Wataru Koga
Keiichi Wada
Tony Hosokawa
Yuka Hino
Ayako Hino
Hiroko Yashiki
Motoki Kawana
Yutaka Kambe

Coordination action et acteur motion capture Akira Sugihara

IMAGICA Corp.

Producteur motion capture Tetsuya Kobayashi
Direction motion capture Yoshio Koyama
Édition motion capture Gaku Ohtsu

Lees TKD Jong Mok Lee
Tomoyasu Kataoka

TRADUCTION DU JEU

Rubicon Solutions, Inc
Bayard Co., Ltd

ENREGISTREMENT DES VOIX JAPONAISES
AONI PRODUCTION CO.,LTD.
MIT STUDIO

ENREGISTREMENT DES VOIX ANGLAISES
Cup of Tea Productions: Danielle Hunt, Lainie Bushey, Sam Riegel, Patrick Seitz

DEBUG
Pole To Win Co., Ltd.
Pole To Win America, Inc.

POLICES DE CARACTÈRES
Les polices de caractères incluses sont développées exclusivement par DynaComware.
KOUEI SIGN WORKS CO.

ÉDITION JAPONAISE

Manuel	Miyuki Kamei
Graphisme	Jyumpei Yamamoto Daisuke Hano
Web Design	Hidenobu Kawabata
Relations publique et marketing	Hiroshi Murai Hideyasu Matsuo
Business Development	Takuya Negishi

ÉDITION AMÉRIQUE DU NORD

TECMO KOEI AMERICA Corporation

VP senior et directeur des ventes	Amos Ip
Directeur marketing	Sean Corcoran
Coordination des ventes	Jae Chang
Responsable de production	Shinka Umezaki
Contrôleur	Tad Saito

ONE PR

Principal	Jeane Wong
Directeur RP	Kjell Vistad
Coordination RP	Zachary Gunnell

ÉDITION EUROPÉENNE

TECMO KOEI EUROPE LIMITED

Directeur des ventes	Tom Vickery
Directeur marketing et RP	Marilena Papacosta

Community Manager	Chin Soon Sun
Directeur général	Yasutomo Watanabe

ÉDITION TAIWAN/ASIE

TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.

VP senior et directeur des ventes et du marketing	Sammy Liu

ÉDITIONS ÉTRANGÈRES

Développement international	Yukinori Yokoyama Timothy Horst Ina Liau
Marketing global	Hiroshi Suzuki Yasushi Tani Tomohiro Tanimura
Développement global	Hidekiyo Kobayashi Takahiro Yamamoto Shih Ping Lien Carol Suzuki
Coordination	Marko Bursac
Directeur de la création	Tom Lee
Coordinateur	Toru Akutsu

REMERCIEMENTS

SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team

The Fighters	Ashitano-Tetsujin
Vanessa Arteaga	Akihiro "Yamimax" Nakamura
Sebastian "Chosen1" Burton	Hidetoshi "uranaha" Furuya
Marie "Kayane" Norindr	Kenji "AKA" Takemori
Emmanuel "Master" Rodriguez	Masato "mochi-A" Yoshikawa
Adande "sWooZie" Thorne	Naoaki "NCR" Niisaka
Paul "Rabies" Santoro	Takahiro Tomiya
Gem Tumbaga	Takeshi "Take-P" Kakei
	Yu "Mizuhi" Hasegawa

"Showdown"
Ecrit, produit et joué par
Sebastian "Chosen1" Burton

IPL	Erik "Rikuto" Argetsinger Robb Chiarini Jr Bryan "Dr. Dogg" Dawson Kat "Mystik" Gunn David Ting
Vainqueurs Make Your Move	AKA Demo-Kun Juanes Master Ari Michitena Mr. Wah rapgeekman Rosiak freeman Laurent TheALEXdoa Tyappi YOU
Tout le monde	Yazan Ammari Revell "HurricaneRev" Dixon Jeremy "Black Mamba" Florence Khaled "EmperorCow" Habbab Morris Hunter Matt Ponton Carl "Perfect Legend" White Crisp Branding Agency DOA Central Enzyme Testing Labs Inc. Free Step Dodge Insert Coin Clothing Prima Games Unequalled Media Alisa Faber Pierre Guijarro Hiroya Kakehata Yuri Ito Riho Tsurumaki Toute l'équipe Team NINJA

GARANTIE

Garantie de 90 jours

TECMO KOEI AMERICA Corporation garantit à l'acheteur original que le présent disque de jeu est exempt de vices de matériaux et de fabrication pendant une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de 90 jours TECMO KOEI AMERICA réparera ou remplacera le présent disque de jeu sans frais.

Pour bénéficier de ce service :

1. Conservez vos preuves d'achat indiquant la date de l'achat et le code universel du produit figurant sur l'emballage du produit.
2. Si votre jeu est sous le service de garantie d'un revendeur, veuillez le retourner à votre point de vente.
3. Si le présent jeu présente un défaut couvert pas la garantie pendant cette période de 90 jours et que le jeu n'est pas sous la garantie d'un revendeur, veuillez en informer TECMO KOEI AMERICA Corp. en appelant le service clientèle au (650) 692-9080, entre 9h30 et 17h (Heure du Centre) de lundi au vendredi.
4. Si le représentant du service clientèle TECMO KOEI AMERICA n'est pas en mesure de résoudre le problème au téléphone, vous recevrez un numéro d'autorisation de renvoi. Inscrivez ce numéro visiblement sur l'emballage extérieur du disque du jeu défectueux en indiquant vos nom, adresse et numéro de téléphone et retournez le disque du jeu, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE avec votre preuve d'achat et le code unique du produit dans la limite des 90 jours de garantie à :

TECMO KOEI AMERICA Corporation
1818 Gilbreth Road, Suite 235
Burlingame, CA 94010

Cette garantie ne sera pas valable si le disque a été endommagé par négligence, mauvaise utilisation, modification, falsification ou toutes autres raisons qui ne seraient pas liées à un matériel défectueux ou à un défaut de fabrication.

Assistance en ligne

Pour obtenir de plus amples informations sur d'autres jeux TECMO KOEI AMERICA ou pour obtenir des conseils sur des titres particuliers, veuillez visiter notre site internet : www.tecmokoeiamerica.com


DEAD OR ALIVE 5